



PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 BOJONGNEGARA

¹⁾ Shefira Nazma Laura

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
shefiranzmalaura@gmail.com

²⁾ Siti Sahronih

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 12 Agustus 2022
Direvisi : 17 Oktober 2022
Disetujui : 12 Nov 2022

Abstrak

Minat belajar yang rendah siswa dan kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana kelas IV SDN 1 Bojongnegara menjadi motivasi untuk melaksanakan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui angket sebagai metode pengumpulan datanya. Peneliti mengambil sampel dari kelas IV SDN 1 Bojongnegara dengan jumlah 30 siswa. Uji regresi linear sederhana merupakan teknik analisis pada penelitian ini. Adapun objek pada penelitian ini yaitu media video animasi (X) serta minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara (Y). Hasil penelitian menunjukkan nilai sig < 0,05 yang dapat diartikan media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan nilai R sebesar 0.550 serta R square sebesar 0,302 yang artinya media video animasi mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara sebesar 30,2%. Sementara faktor lain yang mempengaruhi sebesar 69,8%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan media video animasi dapat berpengaruh pada minat belajar siswa kelas IV di SDN 1 Bojongnegara.

Kata Kunci:Minat belajar siswa, Media belajar, Video Animasi, Sekolah Dasar

Abstract

The low interest in learning of students and the lack of availability of class IV facilities and infrastructure at SDN 1 Bojongnegara became the motivation to carry out this research. The purpose of this study was to see how the influence of animated video media on the learning interests of grade IV students of SDN 1 Bojongnegara. This research uses quantitative methods through questionnaires as a method of collecting data. Researchers took samples from grade IV of SDN 1 Bojongnegara with a total of 30 students. A simple linear regression test is an analytical technique in this study. The objects in this study are animated video media (X) and the interest in learning grade IV students of SDN 1 Bojongnegara (Y). The results showed that the sig value < 0.05 which can be interpreted

Keywords: Student Learning Interest, Learning media, Animation Video, Elementary School

as animated video media affects the learning interest of grade IV students of SDN 1 Bojongnegara. In addition, the results of the study also showed an R value of 0.550 and an R square of 0.302, which means that animated video media affects the learning interest of grade IV students of SDN 1 Bojongnegara by 30.2%. While other influencing factors were 69.8%. Thus, it can be concluded that applying animated video media can affect the learning interest of grade IV students at SDN 1 Bojongnegara.

Koresponden: sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



PENDAHULUAN

Berdasarkan KBBI, media dapat diartikan alat guna menyampaikan informasi. Oleh karena itu, media dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Sementara pengertian pembelajaran menurut KBBI adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Arsyad (2015) beropini bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu membantu pendidik pada proses pembelajaran seperti mempermudah dalam menyampaikan serta pemahaman materi terhadap peserta didik. Minat belajar siswa pun dapat meningkat apabila menerapkan media pada saat pembelajaran, karena pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pendidik harus mampu menentukan media yang cocok serta bervariasi.

Media video animasi bisa menjadi pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada pembelajaran. KBBI mengartikan animasi sebagai film yang terdiri dari kumpulan lukisan maupun gambar yang sedikit berbeda satu sama lain sehingga saat diputar akan tampak bergerak. Sementara Laily Rahmayanti (2016) mengemukakan bahwa media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter animasi. Dengan demikian dapat disimpulkan media video animasi adalah media yang menggabungkan aspek audio dan visual dalam bentuk animasi.

Dalam proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan dikelas IV SDN 1 Bojongnegara, telah berjalan dengan baik. Namun karena keterbatasan penggunaan media, pelajaran yang seharusnya dilaksanakan dengan kreatif agar lebih menyenangkan, namun hanya diajarkan dengan cara manual yaitu menjelaskan materi lalu mengerjakan soal latihan. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

Situasi ini tidak bisa diabaikan, sebab pendidik harus mampu memberikan dan menumbuhkan motivasi terhadap peserta didiknya untuk melakukan proses belajar yang baik. Pada proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu saja, melainkan dibutuhkan berbagai metode dan strategi yang bervariasi, serta menyiapkan media yang tepat untuk pembelajaran supaya siswa menjadi termotivasi untuk menguasai topik pembelajaran. Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2014) yaitu untuk memotivasi minat, menyajikan informasi, serta memberi intruksi. Peserta didik yang mempunyai minat belajar ditunjukkan dengan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, tidak mudah menyerah belajar, tetapi akan terus meningkatkan kinerjanya.

Di era teknologi sekarang ini, media yang bisa diterapkan untuk proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran audio visual, contohnya adalah media video animasi. Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Bojongnegara ditemukan permasalahan yaitu umumnya hanya menerapkan metode ceramah pada proses pembelajarannya.

Pembelajaran dengan metode ceramah memang umum diterapkan oleh pendidik sebab dinilai lebih ekonomis dan mudah karena hanya menggunakan penuturan lisan oleh guru untuk penyampaian materinya. Adapun pengertian dari metode ceramah menurut Muhibbin Syah (2002) yaitu cara mengajar dengan cara menyajikan informasi secara lisan kepada siswa.

Penyampaian materi dengan metode ceramah di SDN 1 Bojongnegara ini hanya menggunakan media pembelajaran yang standar, contohnya menggunakan buku. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Ini menunjukkan bahwa secara umum minat belajar yang peserta didik miliki tergolong rendah serta dapat berpengaruh untuk hasil belajarnya.

Maka tujuan penelitian berdasarkan kondisi tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara, karena di sekolah tersebut telah tersedia sarana dan prasarana berupa proyektor infokus yang bisa dipakai untuk menampilkan materi pada video pembelajaran. Dengan media video animasi tersebut, maka akan dapat mengatasi rasa bosan dan minat belajar peserta didik pun dapat meningkat selama proses belajar.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif merupakan metode yang diterapkan pada penelitian ini. Sementara untuk teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan kuisisioner/angket. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), angket diartikan sebagai daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Penelitian dilakukan di SDN 1 Bojongnegara terletak di jalan P. Diponegoro no. 001 desa Bojongnegara kecamatan Ciledug kabupaten Cirebon. Peneliti memilih siswa kelas IV dengan jumlah 30 siswa sebagai sampel. Peneliti menerapkan uji regresi linear sederhana sebagai analisis data pada penelitian ini. Hal ini untuk melihat apakah media video animasi (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara (Y). Adapun pengertian regresi linear sederhana menurut Soleh (2005) yaitu suatu metode statistik yang berupaya memodelkan hubungan antara dua variabel dengan mempengaruhi variabel yang lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang sudah dilakukan di SDN 1 Bojongnegara yang beralamatkan di Jalan P. Diponegoro no. 001 desa Bojongnegara, Kecamatan Ciledug, Kabupaten Cirebon menerapkan metode kuantitatif melalui kuisisioner/angket. Penyebaran angket penelitian dilaku/kan dengan membagi lembar kuisisioner. Kemudian peserta didik diminta mengisi angket tersebut. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang diambil dari siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. 30 siswa tersebut memberikan jawaban-jawaban yang sesuai dengan diri mereka masing-masing.

Uji regresi linear sederhana diterapkan sebagai uji data untuk penelitian ini, dengan maksud untuk melihat apakah media video animasi (variabel x) memiliki pengaruh terhadap minat belajar (variabel Y) siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara atau tidak. Selanjutnya perhitungan data penelitian dilakukan dengan menggunakan program SPSS 19 for Windows yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1: Uji Linearitas Regresi Media Video Animasi (X) dan Minat Belajar (Y)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	339.053	1	339.053	25.136	.000 ^b
	Residual	782.347	58	13.489		
	Total	1121.400	59			

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa tingkat signifikansi regresi adalah 0,000 yang berarti Sig. hitung $<0,05$, maka dinyatakan linear. Sehingga bisa disimpulkan memenuhi syarat linearitas. Sedangkan untuk menguji koefisien determinan pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Table 2: Hasil Uji Kekuatan Variabel

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.550 ^a	.302	.290	3.673

Melalui Tabel 2 dapat diketahui kekuatan hubungan antara pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara memiliki nilai R sebesar 0.550. Artinya variabel-variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat. Selain itu juga dapat dilihat nilai koefisien sebesar 0,302 yang artinya variabel media video animasi memberi kontribusi terhadap minat belajar siswa SDN 1 Bojongnegara sebesar 30,2% sementara dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 69,8%.

Pada hasil analisis statistik dengan menggunakan uji regresi untuk variabel pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara ini menunjukkan bahwa hasil H_a diterima dengan taraf signifikansi $<0,05$ yang berarti terdapat pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Selain itu, hasil uji kekuatan variabel-variabel tersebut memiliki nilai R sebesar 0.550 artinya variabel-variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat. Selain itu terlihat koefisien determinan (R Square) sebesar 0,302 artinya ada pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara sebesar 30,2%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Dari hasil penelitian ini, peneliti menemukan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Selain mudah menyampaikan materi melalui media animasi juga dapat menarik perhatian siswa karena dianggap tidak monoton, menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan tingginya minat belajar, pelaksanaan proses belajar serta hasil belajar akan lebih baik. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi amat bermanfaat bagi proses pembelajaran khususnya bagi minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Hasil penelitian ini didukung oleh Andhika Budi Setiawan dengan penelitiannya yang memperlihatkan hasil belajar siswa menggunakan media animasi lebih unggul dibanding media konvensional. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh analisis hasil tes siswa yang diuji dengan rumus T-test dengan nilai Pvalue (sig) $0,000 < 0,05$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian mempunyai kesimpulan bahwa dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran memiliki pengaruh pada minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara ditunjukkan dengan nilai sig $<0,050$. Selain itu, nilai R sebesar 0.550 dan R square sebesar 0,302 berarti variabel-variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat serta media video animasi memberi kontribusi terhadap minat belajar siswa SDN 1 Bojongnegara sebesar 30,2% sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor

lainseperti perhatian dalam belajar, keingintahuan, interaksi, serta fasilitas belajar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan media video animasi dalam proses belajar mengajar ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN 1 Bojongnegara. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyarankan beberapa hal yaitu pendidik diharuskan untuk dapat mengembangkan materi yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi atau beragam pada penggunaan media pembelajaran seperti media video animasi. Sementara saran bagi siswa agar lebih bersemangat dan rajin untuk belajar, serta jangan malu untuk bertanya kepada guru, teman, orang tua maupun saudara jika materi pelajaran sulit dipahami.

REFRENSI

- A.M, Sardiman. 2005. *Interaksi Motivasi & Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Jasmanto, A., Putra, B., & Novrita, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1),66–71. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3352>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). *Meta-Analysis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn 005 Langgini*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198203>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik*. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(17).
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346. <https://doi.org/10.23887/jippi.v4i3.41223>
- Pandiangan, E. F., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5),4146–4156. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7270>
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar ssBahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581–4586. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7358>
- Saroinsong, K. H., Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS PERCETAKAN DI SMK*. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>

- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat*. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,CV.
- Suminto, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Negeri 05 Madiun*. *Likhitaprajna*, 21(1), 92–101.
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz*. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v5i3.22929>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumah Tahun Ajaran 2021/2022*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.